
joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK 105
COMMANDOS
SOLUCE
LE SENS DU DEVOIR
Et les pages d'astuces et de cracks
MONACO GPRS 2
Bienvenue au Québec
AIDE

sommaire

édito

L'été arrive, et c'est bien Tintin. Les Grands Prix de Formule 1, les vacances, les filles, le soleil, l'E3... autant d'éléments qui nous mettent de bonne humeur. Certes, il y a aussi la guerre au Kosovo, mais là-bas aussi, il doit faire beau, alors de quoi se plaignent-ils ? Enfin, c'est reparti avec les réglages pour Monaco Racing, et la soluce des premiers niveaux de Commandos : Le sens du devoir. La difficulté de cet « add-on » - si l'on peut l'appeler ainsi - justifie pleinement cette aide. De par la place occupée par les cartes, nous publierons la seconde partie le mois prochain. Pour terminer, vous avez été nombreux à nous faire part de vos remarques sur la trop grande difficulté d'X-Wing Alliance. Sachez qu'un patch va bientôt sortir, et qu'il corrigera quelques bugs, rendant certaines missions plus simples. Que la soluce soit avec vous !

JOYSTICK SOLUCES 105
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Gabriel Lopez (crack@joystick.fr) Pascal Hendrickx
1er rédacteur graphique : Christophe Gourdin, assisté de Stéphane Noël
Maquette : C. Branchut, H. Drouadène, J. Urruela ,L. Gey

Secrétariat de rédaction : Simone Audissou
Correction révision : Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 105 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : « Joystick Soluces », 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION

Commandos
Le sens du devoir

Si comme moi, vous avez été comblé par la première version de Commandos, vous serez ravi de vous y remettre dans cette deuxième version qui, il faut bien le dire, s'est fait attendre. Vous retrouverez les mêmes protagonistes que dans la version précédente, mais cette fois-ci avec des talents supplémentaires : vous pourrez jeter des cailloux et des paquets de clopes, ce qui vous facilitera considérablement la tâche. Mais ne croyez pas que vous pourrez finir cette nouvelle version en deux coups de cuillère à pot, car même s'il n'y a que huit missions, elles sont assez longues et difficiles. Faute de temps et de place, nous n'avons pu vous présenter que les cinq premières dans ce numéro, mais n'ayez crainte, vous aurez la suite dans le prochain. Alors, bonne bourre et amusez-vous bien.



NIVEAU 01 : LE CRÉPUSCULE

Vous partirez du point N°1, et sans bouger le canot, vous placerez votre plongeur au point N°2. Attendez que la sentinelle qui se trouve au-dessus de l'échelle retourne vers les caisses pour monter rapidement et l'abattre avec le harpon. Vous allez vous faire repérer par le soldat qui se trouve derrière la mitrailleuse, mais ce dernier ne vous tirera pas dessus. Descendez-le avec le harpon. Cette manip est délicate, et il vous faudra peut-être vous y prendre à plusieurs fois, mais elle fonctionne. Vous devrez attendre ensuite l'arrivée de l'autre sentinelle, qui ne déclenchera pas l'alarme tout de suite, et que vous devrez descendre avec le harpon. Lorsque vous aurez fait place nette, amenez le reste du groupe au point N°3 et faites-les monter sur le quai. Amenez votre tireur d'élite au point N°4 en rampant, pour ne pas vous faire repérer par le garde qui se trouve au point N°3. Attendez le bon moment pour sniper le garde de la tour au point N°5, puis, toujours en rampant, placez le plongeur au point N°6, suivi du commando au point N°7. Jetez des pierres avec votre commando sur les sentinelles qui sont à portée pour les faire venir, mais n'oubliez pas de vous coucher lorsque les gardes arrivent. Lorsque ces derniers vous repèrent, utilisez le plongeur pour les neutraliser. Amenez le commando au point N°8 en rampant, sans qu'il se fasse repérer par les sentinelles qui patrouillent. Attendez que la sentinelle patrouillant sur les marches s'en aille, pour neutraliser celle qui patrouille à proximité des caisses, puis portez sa dépouille au point N°9 et couchez-vous. Amenez ensuite votre plongeur au point N°8 en rampant pour qu'il se fasse repérer par la sentinelle des escaliers, et attendez un peu pour que l'autre sentinelle qui se trouve en bas arrive aussi, ce qui vous permettra de faire une meilleure opération. Lorsque les sentinelles seront fixées, vous ferez intervenir votre commando, puis vous placerez les corps au point N°9. Fixez ensuite les deux sentinelles qui se trouvent au point N°10, et lorsque vous les avez éliminées, occupez-vous du soldat de la tour, au point N°3. Placez votre tireur d'élite au point N°11 pour qu'il s'occupe du deuxième placé au point N°5. Faites ensuite le ménage en contrebas, ce qui ne devrait pas vous poser de problème, puis allez vous occuper de la sentinelle qui se trouve au point N°12. Placez le plongeur au point N°13 pour fixer la sentinelle en prenant soin de ne pas vous faire repérer par les deux soldats qui patrouillent au point N°15. Lorsque vous aurez effectué cette opération, faites partir votre commando du point N°14 et attendez que le champ de vision du mitrailleur se tourne vers la gauche, pour faire courir votre commando le plus vite possible le long de la paroi. Occupez-vous du soldat et des deux mitrailleurs en prenant soin d'éloigner les corps, et ramenez votre plongeur au point N°12. Amenez l'artificier pour qu'il pose son piège sur la plate-forme juste devant l'échelle, puis placez-le au point N°14. Jetez des cailloux sur les deux soldats qui patrouillent en bas pour les faire monter, et lorsque le premier se fera prendre dans le piège, vous devrez tirer rapidement sur le deuxième avant qu'il ne puisse donner l'alarme. Mettez ensuite le plongeur dans l'ascenseur, faites le descendre pour qu'il s'occupe des quatre soldats qui se trouvent en bas au point N°16, puis déployez le canot avant de le faire remonter.

Maintenant que vous avez fait le vide, prenez votre artificier et faites-lui placer ses charges explosives aux points N°3, 8, 17, 18, puis mettez-le dans l'ascenseur. Placez ensuite deux tonneaux au point N°19, afin de faire exploser dans la foulée la baraque qui se trouve à côté, puis placez un tonneau au point N°20. Lorsque vous aurez fini cette mise en place, vous devrez sauvegarder, puis vous placerez votre commando et votre tireur d'élite au point N°21. Explosez les tonneaux qui se trouvent au point N°19, puis mettez rapidement votre tireur d'élite dans l'ascenseur. Faites tirer votre commando sur le baril au point N°20, et placez-le de suite dans l'ascenseur. Descendez rapidement, sortez votre artificier pour qu'il fasse exploser ses charges le plus vite possible, et placez votre groupe dans le canot. Prenez le large et utilisez votre tireur d'élite pour ouvrir une brèche dans le champ de mines, puis rejoignez la balise qui se trouve en bas à gauche de la carte.



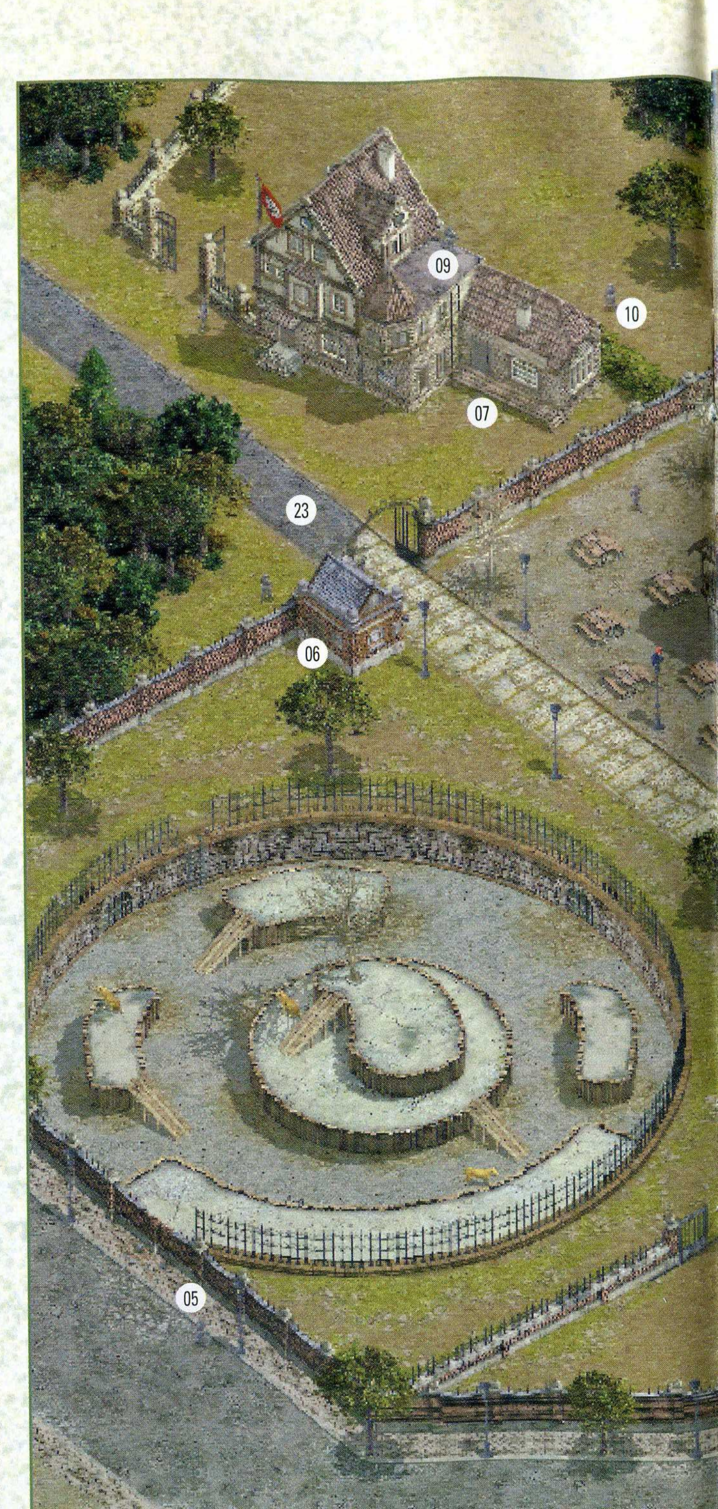
On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur. Envoyez



les vôtres à Joystick Soluces, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

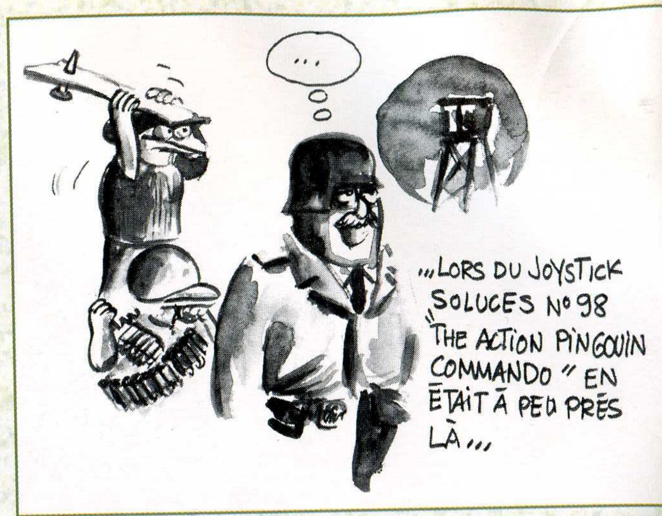
NIVEAU 02 : QUAND LA VILLE DORT (PASSWORD H239Z)

Vous partirez du point N°1, puis vous devrez utiliser votre espion pour neutraliser le premier soldat qui patrouille au point N°2. Vous devrez l'endormir et le ramener au point N°1 pour lui piquer son uniforme. Lorsque vous serez déguisé, vous devrez vous rendre au point N°3 et attendre l'arrivée du gardien du zoo. Lorsque ce dernier rebroussera chemin, tuez le soldat et endormez le gardien pour lui piquer son uniforme. Neutralisez ensuite les deux autres gardes qui se trouvent dans l'enceinte, puis occupez le soldat qui se trouve au point N°4. Amenez votre commando au point N°5 pour qu'il fasse le mur. Neutralisez le garde qui patrouille devant le même mur, puis passez dans la fosse aux lions le plus vite possible pour placer votre commando au point N°6. Neutralisez ensuite le garde qui se trouve derrière le mur, puis placez-vous sous l'échelle qui se trouve au point N°7. Envoyez l'espion détourner l'attention du garde placé au point N°8. Vous devrez attendre ensuite le bon moment pour que votre commando accède à la terrasse et poignarde la sentinelle qui se trouve sur la terrasse au point N°9. Lorsque vous serez sur cette terrasse, essayez de rester couché le plus souvent possible afin de ne pas vous faire repérer, et attendez aussi le bon moment pour redescendre. Empoisonnez ensuite le garde qui se trouve au point N°8, puis occupez-vous du garde au point N°10. Placez votre espion à côté du garde qui se trouve au point N°11, puis empoisonnez-le dès que vous en aurez l'occasion. Détournez l'attention de la patrouille, au point N°12, pour que votre commando puisse s'occuper des deux gardes qui se trouvent au point N°13. Vous devrez ensuite cacher les corps derrière le petit bâtiment. Toujours avec votre commando, vous allez vous occuper des trois soldats qui se trouvent au point N°15. Commencez par le gradé, puis les deux autres. Vous devrez peut-être vous y reprendre à plusieurs fois, mais c'est tout à fait faisable. N'oubliez pas de cacher les trois corps au point N°14. Emmenez ensuite votre commando et Dragisa Skopje au point N°7. Vous allez devoir maintenant faire bosser votre espion en commençant par les trois soldats qui se trouvent au point N°16. Ne vous précipitez pas et attendez le bon moment. Occupez-vous ensuite des deux gardes qui se trouvent aux point N°17. Faites en sorte que celui qui patrouille meure derrière la camionnette pour éviter les complications. En ce qui concerne le garde qui patrouille au point N°18, vous serez obligé de déplacer le corps pour éviter que la patrouille du point N°12 ne donne l'alarme. Prenez ensuite votre espion pour qu'il détourne l'attention du garde qui se trouve au point N°19, et avec le commando, neutralisez le garde placé juste en dessous, puis l'autre, en prenant soin de cacher les corps et de ne pas vous faire repérer par la patrouille du point N°12. Prenez




14
08
15
13
11
12
19
01
16
18
17
20
22
02
21
04
03





ensuite votre espion et amenez-le au point N°4 pour détourner l'attention du garde, puis avec votre commando, occupez-vous du mitrailleur qui se trouve au point N°20. Faites de même avec le garde qui se trouve au point N°21, et emmenez le corps au point N°22. Vous aurez un timing très serré à cause de la patrouille, mais c'est tout à fait jouable. Maintenant, nous allons nous occuper du chauffeur que vous devrez amener au point N°3. Votre espion doit toujours détourner l'attention du garde. Lorsque la voie sera libre, vous ferez entrer votre chauffeur à l'intérieur du zoo, en prenant soin de ne pas vous faire attraper par la patrouille, puis vous le ferez monter dans la camionnette. Vous n'avez plus qu'à amener le véhicule au point N°23 et à ramener tout le reste du groupe à l'intérieur. Avancez sur la route jusqu'à ce que vous terminiez la mission.

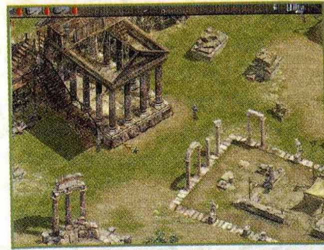
MISSION 03 : TOMBÉE DU CIEL... (PASSWORD IR291)

Vos hommes sont cachés dans l'église et vous devrez composer avec les patrouilles pour les faire sortir. Sortez le commando et éliminez les deux soldats qui sont les plus proches, avant de vous attaquer à celui qui se trouve au point N°1, que vous pourrez facilement abuser avec un paquet de cigarettes. Cachez les trois corps au point N°2, puis placez-vous au point N°3. Attirez la sentinelle avec un paquet de cigarettes et dissimulez son corps à proximité. Rampez ensuite jusqu'au point N°4 pour éliminer le garde. Il vous faudra attendre le bon moment car pas mal de soldats peuvent vous voir. Lorsque vous descendrez, vous devrez aussi attendre le bon moment pour supprimer le garde. Lorsque vous l'aurez éliminé, vous remonterez et ramperez jusqu'au point N°5. Vous descendrez dès que vous en aurez l'occasion pour vous occuper de la sentinelle du point N°6. Supprimer les trois gardes suivants ne constitue pas une grosse difficulté, mais n'oubliez pas de bien cacher les corps. Pour ma part, je les ai disposés au point N°7. Rampez jusqu'au point N°8 pour éliminer les deux gardes qui se trouvent à proximité, puis cachez les corps au point N°9. Maintenant, vous allez faire venir votre tireur d'élite derrière la petite cabane en prenant bien soin de ne pas vous faire repérer. Lorsque vous aurez réuni vos deux hommes, vous allez jouer au chat et à la souris avec les gardes qui sont seuls. La technique est simple : prenez le tireur d'élite et faites-le apparaître dans le champ de vision de l'ennemi, puis dès qu'il est repéré, couchez-le pour attirer le soldat, et faites intervenir le commando pour achever la manip. Cette tactique ne fonctionne pas













avec les soldats en faction sur l'échafaudage du point N°10, et sur les patrouilles de trois soldats qui déclenchent l'alarme automatiquement. Si vous avez de la chance, vous pouvez attirer deux gardes en même temps, et si jamais ils tombent sur le tireur d'élite, ils le mettent en joue mais ne tirent pas, ce qui vous laisse largement le temps d'opérer avec le commando. Vous devrez ensuite dégommer, avec le tireur d'élite, le soldat qui se trouve tout en haut de l'échafaudage, au point N°10. Avec le commando ensuite, vous escaladerez la falaise pour éliminer le soldat qui se trouve devant la tente, sans oublier de ramper jusqu'au point N°11. Déplacez légèrement le corps pour éviter de donner l'alarme, puis occupez-vous des deux soldats qui se trouvent à proximité en utilisant le paquet de cigarettes. Placez-vous au-dessus des escaliers pour éliminer le garde qui se trouve au point N°12 en utilisant le paquet de cigarettes. Attention, avant de jeter le paquet, attendez que son champ de vision soit complètement à droite, puis occupez-vous du garde qui se trouve tout en bas de l'escalier en faisant attention à la patrouille, et vous remonterez son corps pour le déposer sur la plateforme. Faites monter le tireur d'élite à côté de la tente, puis avec le commando, occupez-vous du garde qui patrouille avec son chien point N°13. Servez-vous du tireur d'élite pour dégommer la sentinelle qui se trouve au point N°14, mais attendez qu'il soit le plus haut possible pour que les gardes se trouvant sur le pont ne s'aperçoivent pas de sa disparition. Nous allons maintenant nous occuper du garde qui patrouille sur le pont, avec la bonne vieille méthode que vous avez utilisée précédemment. Faites-vous repérer avec le tireur d'élite et finissez avec le commando. Lorsque vous aurez terminé cette action, vous allez vous occuper des deux autres gardes qui se trouvent à l'extrémité du pont, au point N°15. Prenez votre commando et placez-vous juste derrière eux en rampant. Attendez le bon moment et poignardez celui de gauche, puis ramenez-le au point N°11, au nez et à la barbe de celui qui se trouve juste à côté. Lorsque vous aurez caché le corps, occupez-vous du second et faites de même. Vous devrez ensuite vous occuper de la sentinelle qui patrouille au point N°16. Récupérez maintenant le système de guidée qui se trouve sur le nez de l'avion au point N°17. Prenez votre chauffeur et attendez que la patrouille soit suffisamment loin pour dérober le camion et vous rendre au point N°18. Lorsque le camion sera en place, faites monter le reste du groupe et partez vers la gauche pour terminer cette mission.






14
13
15
18
11
10
12


16
02
01
03
05
04
07
06
17
08
09

MISSION N°04 : LE MARTEAU DE THOR (PASSWORD NGYA7)



Vous partirez du point N°1 juste à côté d'une petite cabane. Vous allez devoir agir assez vite dans un premier temps pour vous débarrasser des deux soldats qui vous empêchent de sortir. Lorsque la sentinelle qui fait le tour de la cabane vous permettra de sortir, faites-le rapidement avec votre commando et plaquez-le contre le mur qui se trouve à l'ombre. Tout de suite après, prenez un de vos deux hommes et faites-le ramper pour qu'il se retrouve dans le champ de vision du garde statique. Lorsque votre homme sera hors champ, mettez-le debout, et quand il sera repéré, faites-le ramper dans le recoin du mur. Le garde statique viendra alors mettre en joue vos deux hommes, puis celui qui fait le tour de la cabane à son tour. Vous n'aurez plus qu'à les éliminer avec le commando et à placer leurs dépouilles dans le recoin. Rampez jusqu'au point N°2 avec votre commando et attendez le moment opportun pour vous occuper de la sentinelle qui patrouille seule, puis ramenez son corps dans le coin de départ. Cette action est un peu osée, mais tout à fait jouable. Concernant la sentinelle qui se trouve au point N°3, montrez-vous, puis couchez-vous pour la faire venir et avec un peu de chance, vous pourrez même vous faire le garde qui patrouille au point N°4. Poussez ensuite le chariot légèrement vers la droite et placez-vous derrière pour ne pas vous faire repérer. Rampez jusqu'à la cabane puis montrez-vous une nouvelle fois pour faire venir le soldat qui se trouve au point N°6. Pour éviter que ce dernier ne regagne sa place, jetez-lui des cailloux pour le faire passer derrière la cabane, et vous pourrez de la sorte le réduire au silence. Faites ramper le commando au point N°7 pour qu'il dépose le leurre, et placez-le derrière le chariot point N°5. Vous devrez ensuite éliminer le garde qui patrouille au point N°8 et le ramener au point N°1. Le leurre est capital dans cette opération, car il va fixer la patrouille pendant que vous effectuez votre forfait. Vous irez ensuite placer votre commando derrière les bobines qui se trouvent au point N°9, où vous devrez vous occuper du garde qui patrouille seul. Attendez le bon moment et n'hésitez pas à jeter une pierre pour avoir plus de temps entre les passages. Vous devrez ensuite dissimuler le corps derrière les bobines. Nous allons maintenant nous charger du garde qui patrouille au point N°10. Attirez-le avec un paquet de cigarettes et cachez sa dépouille derrière les bobines. En ce qui concerne le soldat qui se trouve sur le quai, au point N°11, courez vers la gauche lorsque son champ de vision se trouve à droite, puis rampez pour arriver derrière-lui, et attendez que la sentinelle qui patrouille au point N°12 s'éloigne. Ramenez ensuite le corps derrière les bobines. Nous allons maintenant nous occuper de la sentinelle qui patrouille au point N°12. Restez debout au point N°10, puis couchez-vous dès que vous serez repéré et cachez-vous derrière le mur. Lorsque ce dernier arrivera,











attendez qu'il reparte pour le poignarder, et vous pourrez laisser son corps au point N°10. Occupez-vous du garde qui se trouve au point N°13, puis des deux autres qui sont en faction, et rangez les corps au point N°13. Faites venir maintenant l'artificier et le tireur d'élite au point N°13. Occupons-nous maintenant du garde qui se trouve au point N°14 : montrez-vous, puis couchez-vous pour ramper derrière les caisses. Faites-vous repérer par les deux gardes de manière à gagner du temps, et attendez qu'ils repartent pour les éliminer. Attirez les soldats en vous plaçant au point N°15. Je ne vous ferai pas l'affront de vous expliquer comment éliminer les autres gardes qui se trouvent dans le camp, point N°16. Débarrassez-vous aussi du garde qui patrouille au point N°17, histoire de passer plus tranquillement. Pour ma part, j'ai fait entièrement le ménage dans cette zone, pour le fun. Faites monter votre commando sur le toit pour dégommer les deux gardes, puis redescendez pour vous occuper des trois sentinelles que vous trouverez en dessous. Placez votre commando au ras du mur, pour vous occuper du premier qui est le plus facile, et balancez un paquet de cigarettes pour attirer celui qui se trouve le plus loin. Lorsqu'il le ramassera et qu'il repartira, vous pourrez vous occuper de celui qui est en faction, puis vous enchaînerez tout de suite avec le troisième qui fume sa clope. Cachez les corps à côté de l'échelle qui vous a permis de monter sur le toit. Sans vous faire repérer, rampez derrière le garde qui se trouve au point N°19, pour l'éliminer et le déposer dans l'angle juste derrière lui. Ne bougez plus et amenez votre tireur d'élite au point N°20 pour vous débarrasser des deux soldats qui restent sur le toit. Prenez votre commando et faites le tour par derrière pour éliminer le mitrailleur et le soldat qui patrouillent à proximité, au point N°21. Placez ensuite votre commando au point N°23 pour qu'il se fasse repérer par la sentinelle qui patrouille au point N°22. Procédez comme d'habitude : attirez-le, et dès qu'il s'en ira, vous l'éliminerez et vous placerez son corps derrière la cabane. Occupez-vous ensuite du garde qui se trouve au point N°24, puis placez son corps derrière le wagon, point N°20. Dégommez le garde qui se trouve au point N°25 avec le tireur d'élite, pour vous occuper de la sentinelle qui patrouille seule au point N°26. Placez votre commando au point N°27, puis lorsque les deux groupes vont se croiser et repartir, allez poignarder le garde. Planquez-vous avec son corps à côté de la porte de la maison qui se trouve juste au-dessus, et attendez le bon moment pour déposer sa dépouille au point N°23. Je n'ai pas utilisé le leurre pour la suite des opérations, mais rien ne vous empêche de vous en servir. Vous allez devoir maintenant amener votre commando au point N°27 en esquivant les patrouilles. Vous devrez vous occuper des quatre gardes qui patrouillent dans ce secteur. Commencez par celui qui est immobile

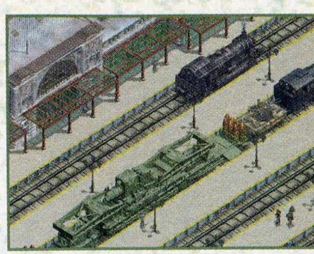


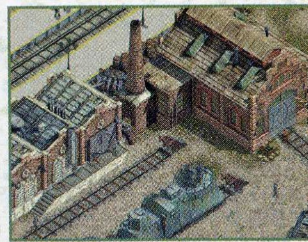
à côté du wagon, puis celui qui est en faction dans l'angle à gauche. Utilisez des cailloux ou des paquets de cigarettes pour les attirer. Les deux autres ne seront qu'une pure formalité. Attirez le garde qui se trouve au point N°29 avec un paquet de cigarettes, puis amenez sa dépouille au point N°27 avec les autres corps. Occupez-vous du dernier garde susceptible de vous griller, puis disposez les barils devant les wagons blindés. Un pour le petit et deux pour le grand. Vous devrez maintenant faire venir votre artificier pour qu'il dépose une charge devant chaque wagon. Ne vous précipitez pas pour le retour, et allez jusqu'au point N°23 pour ne pas vous faire repérer. Votre artificier devra déposer une charge explosive devant chaque tas d'obus se trouvant sur le wagon de marchandises, et avant d'entrer dans la locomotive du point N°30, vous devrez tout faire sauter et ne pas être trop près de l'explosion. Sauvegardez avant le « feu d'artififce », pour ne pas avoir de mauvaises surprises, au cas où vous auriez mal disposé une charge explosive.

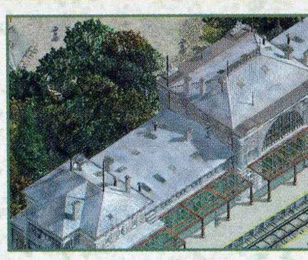
MISSION 05 : DEVINE QUI VIENT DÎNER CE SOIR (PASSWORD NHSAB)

Vous allez démarrer cette mission avec votre commando qui se trouve au point N°1. Servez-vous du leurre ou des cailloux pour attirer les gardes placés à proximité et les réduire au silence. Attirez la sentinelle qui se trouve au point N°2, puis occupez-vous du garde qui patrouille au point N°3. En passant derrière les maisons, faites ramper votre commando au point N°4 pour qu'il se fasse repérer par les deux sentinelles qui patrouillent à proximité de la mitrailleuse. Attendez le bon moment pour faire sortir votre chauffeur et assommez tout le monde. Ligotez les trois soldats et cachez-les derrière la palissade où se trouvait le chauffeur. Attirez le garde en faction au point N°5 sans vous faire repérer par la patrouille, et rassemblez tous le monde pour vous placer au point N°6. Utilisez le tireur d'élite pour abattre le garde qui se trouve au point N°7, puis amenez votre commando en rampant à ce même point pour qu'il puisse escalader le mur. Sans vous faire repérer par la patrouille, vous devrez vous occuper des gardes qui se trouvent aux points N°8 et 9, puis accessoirement de celui qui se trouve au point N°10. Allez ensuite vous réfugier dans la cabane qui se trouve au point N°11. Occupez-vous du garde qui patrouille juste à côté, puis attirez les deux autres gardes qui patrouillent au point N°12 avec un paquet de cigarettes. Placez-vous au point N°12 sans vous faire repérer par le garde qui patrouille au point N°13, puis allez vous

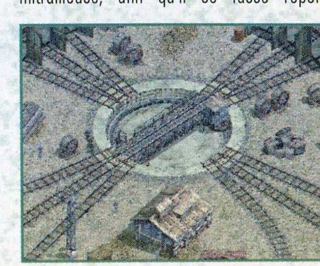








cacher en rampant dans le petit recoin du bunker. Vous lui tomberez dessus lorsqu'il repartira. Toujours en rampant, allez vous poster au point N°14 derrière les rondins de bois. Vous cacherez derrière ces rondins les corps des quatre gardes qui se trouvent dans le secteur. Ne vous précipitez pas et utilisez le paquet de cigarettes pour les deux premiers. Amenez le commando au point N°15 pour vous occuper du soldat qui se trouve au-dessus, mais prenez garde aux deux sentinelles qui sont en dessous. Placez ensuite le corps du garde au point N°16, puis postez-vous au point N°17 sans tomber sur la patrouille. Toujours avec le paquet de cigarettes, occupez-vous des deux gardes qui sont à proximité, puis placez-les derrière les rondins de bois au point N°18.
Gardez-en un vivant pour que votre espion puisse récupérer son uniforme. Occupez-vous ensuite des deux gardes qui sont devant la maison, puis du mitrailleur, et placez tout ce beau monde au point N°18. Vous devez impérativement éliminer le garde qui patrouille au point N°19, sinon ce dernier vous gênera dans la suite des événements. Attirez-le derrière les palissades et avec un peu de chance, vous en aurez peut-être deux pour le prix d'un. Éliminez le soldat qui se trouve au point N°20, et placez son corps dans le recoin qui se trouve juste au-dessus pour éviter que la patrouille donne l'alarme. Maintenant, vous allez utiliser votre espion pour empoisonner les gardes qui se trouvent à proximité du château. Commencez par celui qui placé sur les marches, et faites en sorte que son corps se trouve le plus à droite possible du perron, au point N°21. Occupez-vous ensuite du garde qui patrouille au point N°22, en vous débrouillant pour que sa dépouille tombe dans l'angle du mur et de la haie. Vous devrez faire tomber le soldat qui patrouille au point N° juste derrière la haie, mais le meilleur pl consiste à repérer le garde du point N°22, une fois qu'il est à côté, de le piquer. Il est pr férable de ne pas laisser les deux corps à c endroit car la patrouille risque de les repér Vous devrez ensuite vous occuper des de gardes qui se trouvent à côté de la voiture, point N°24. Éliminez les garde placés a points N°25, 26, 27 et 28. Maintenant, vo allez pouvoir éliminer le mitrailleur se trouva au point N°29. Utilisez le commando pour travail, car de toute manière, vous allez avoir besoin dans le secteur. Occupons-no maintenant du colonel Von Below, au po N°30. Prenez l'espion et placez-le derrière colonel en longeant les arbres, puis prenez commando et placez-le à côté de mitrailleuse, afin qu'il se fasse repér



COMMANDOS





orsque le colonel et le soldat mettront en joue e commando, vous devrez avec l'espion iquer le soldat qui se trouve en bas, endormir e colonel, puis piquer le dernier soldat. Votre spion disposera maintenant d'un uniforme ui lui permettra de passer n'importe où sans e faire repérer. Amenez l'espion au point °32 en passant par le petit chemin, point °31. Vous devrez ensuite bloquer la patrouille e manière à ce qu'elle se retrouve dos à la orte de sortie. Amenez le commando et le olonel au point N°11, puis allez vous occuper es trois gardes qui se trouvent devant la orte de sortie point N°10. Avec un bon timing, ous allez pouvoir égorger les trois, sans qu'ils ient le temps de s'apercevoir de quoi que ce oit. En ce qui concerne la sentinelle placée u point N°33, faites monter votre commando t placez-le à l'ombre. Balancez un paquet de igarettes au niveau de l'échelle, puis une ierre pour que ce dernier se retourne. Inutile nsuite de vous dire ce qu'il vous reste à faire. aites monter votre chauffeur dans le véhicule lindé, ce qui va déclencher l'alarme, mais ce e sera pas un problème puisque vous allez ouvoir tirer sur tout ce qui bouge avec une rande satisfaction. Lorsque vous aurez terminé votre carnage, il ne vous restera plus u'à embarquer tout le groupe avec le colonel t à prendre la route. Pour ceux qui veulent ortir en douceur, vous devrez sniper la sentinelle sur le toit qui est inaccessible, après voir piqué celle qui se trouve plus haut. Avant e rentrer tout le monde dans le blindé, vous evrez éloigner la patrouille avec le leurre. nutile de vous préciser que si vous choisissez cette deuxième option, il vous faudra cacher ous les corps.

Comme je suis sympa de nature, j'vous file le password du niveau suivant (98TSN).

Cap'tain Ta Race...


19
20
23
27
21
24
26
22
25
30
29
28
13
31
32
33
12
08
09
10
07
11
04
05
06

AIDE DE JEU

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix d'Espagne

Trois circuits à l'affiche ce mois-ci avec l'Espagne, le Canada et la France. Le circuit de Catalogne vous réservera bien des surprises, car certains virages sont particulièrement délicats à négocier, et vous devrez faire un compromis entre l'adhérence et la vitesse de pointe sur le circuit Jacques Villeneuve. Après avoir essayé de réaliser les meilleurs chronos face à Lord Casque Noir, j'ai dû m'incliner sur les trois circuits (ça finit par irriter, à la longue). Mais à force de lutter et d'observer son pilotage, je me suis aperçu qu'il pratiquait des trajectoires différentes, qui favorisent la réaccélération en sortie de courbe. Essayez de sortir un peu des marquages au sol et n'hésitez pas, dans certain cas, à sacrifier l'entrée d'un virage pour ressortir plus fort. Cela devient très clair, surtout lorsque j'essaie de battre son *ghost*. Cependant, j'espère bien un jour réaliser un meilleur chrono que lui... Faut bien rêver de temps en temps.

Capt'ain ta râce





RÉGLAGES QUALIFICATIONS

Réglages pilote

Carburant	5 l	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16 ° Inclinaison des ailerons arrière : 13 °	
Répartition du freinage	Avant 42 % Arrière 58 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	35
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	81 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	81 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	85 % / 36 %
	Détente/compression arrière-droite	85 % / 36 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	48 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	37
	Avant-droit	37
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	66 %
	Raideur du ressort avant-droit	66 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	60 %
	Raideur du ressort arrière-droit	60 %
	Raideur barre anti-roulis avant	47 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	47 %
Moteur	17 000 tr/min	

 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 17 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 13 °	
Répartition du freinage	Avant 41 %	
	Arrière 59 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	35
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	81 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	81 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	85 % / 36 %
	Détente/compression arrière-droite	85 % / 36 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	48 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	37
	Avant-droit	37
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	66 %
	Raideur du ressort avant-droit	66 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	60 %
	Raideur du ressort arrière-droit	60 %
	Raideur barre anti-roulis avant	47 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	28 %
Moteur	16 600 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

Réglages pilote

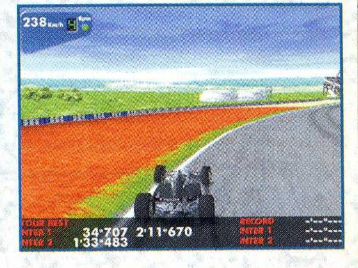
Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 21,2 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 18,2 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	30
	Seconde	33
	Troisième	36
	Quatrième	38
	Cinquième	40
	Sixième	42

Réglages ingénieur

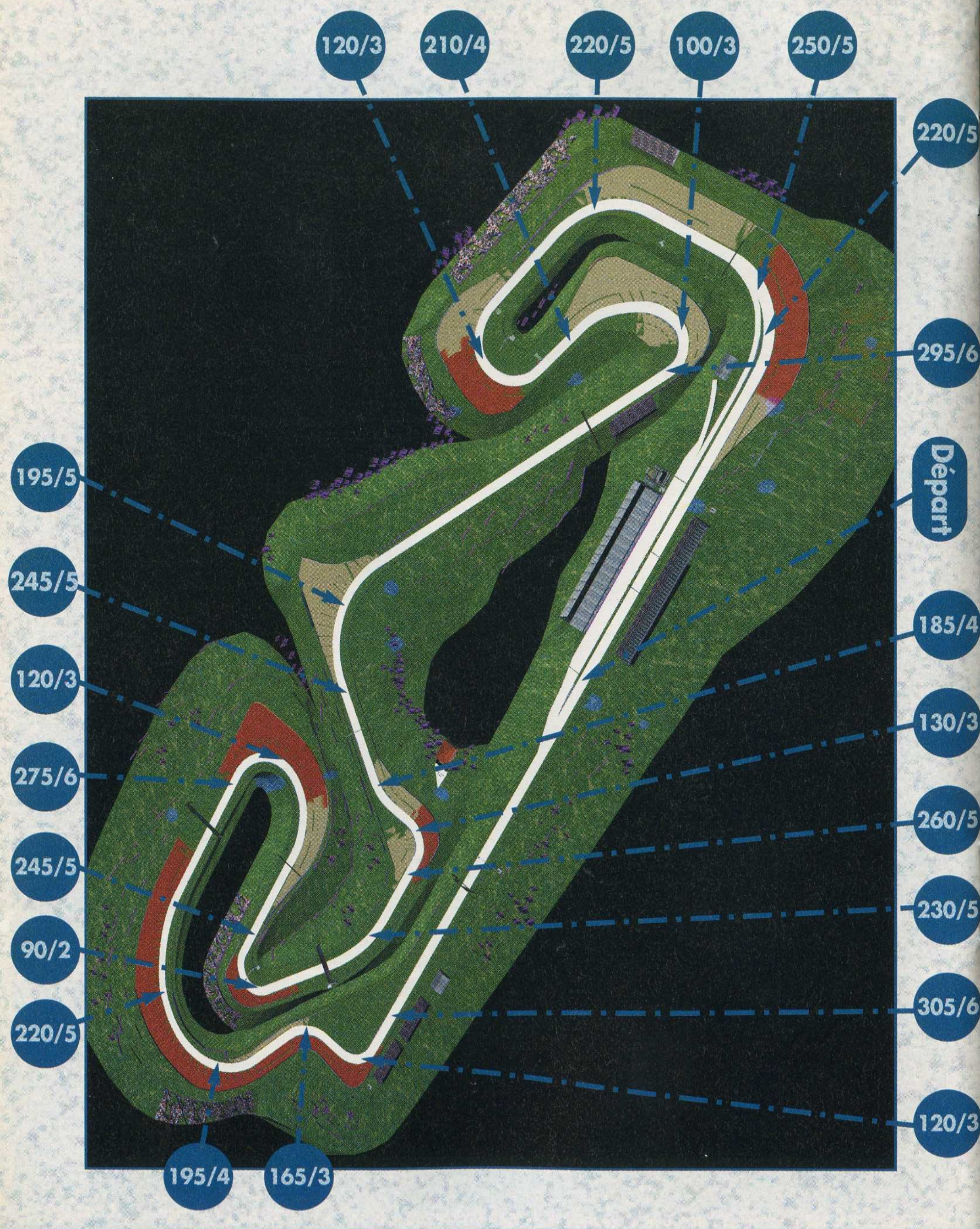
Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	76 % / 39 %
	Détente/compression avant-droite	76 % / 39 %
	Détente/compression arrière-gauche	67 % / 32 %
	Détente/compression arrière-droite	67 % / 32 %
Hauteur de caisse	Avant	35 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,3 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,3 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	66 %
	Raideur du ressort avant-droit	66 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	55 %
	Raideur du ressort arrière-droit	55 %
	Raideur barre anti-roulis avant	32 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	19 %
Moteur	16 200 tr/min	





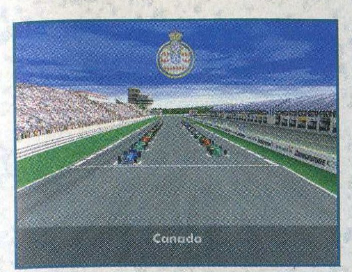


Grand Prix d'Espagne (circuit de Catalogne)
Longueur 4,726 km. 64 tours sur 302,464 km à effectuer



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix du Canada





Réglages pilote

Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 14 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 12,2 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	40
	Sixième	43





Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	69 % / 41 %
	Détente/compression avant-droite	69 % / 41 %
	Détente/compression arrière-gauche	66 % / 29 %
	Détente/compression arrière-droite	66 % / 29 %
Hauteur de caisse	Avant	55 mm
	Arrière	67 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,2 °
	Parallélisme avant-gauche	0,2 °
	Parallélisme arrière-droit	0,1 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage avant-gauche	4,4 °
	Carrossage avant-droit	4,4 °
	Carrossage arrière-gauche	1,4 °
	Carrossage arrière-droit	1,4 °
Longueur de butée	Avant-gauche	25
	Avant-droit	25
	Arrière-gauche	50
	Arrière-droit	50
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	63 %
	Raideur du ressort avant-droit	63 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	58 %
	Raideur du ressort arrière-droit	58 %
	Raideur barre anti-roulis avant	44 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	22 %
Moteur	17 000 tr/min	





RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	12 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 14,2 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 12 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	43

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	69 % / 41 %
	Détente/compression avant-droite	69 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	66 % / 29 %
	Détente/compression arrière-droite	66 % / 30 %
Hauteur de caisse	Avant	30 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	4,4 °
	Parallélisme avant-gauche	4,4 °
	Parallélisme arrière-droit	1,4 °
	Parallélisme arrière-gauche	1,4 °
	Carrossage avant-gauche	0,2 °
	Carrossage avant-droit	0,2 °
	Carrossage arrière-gauche	0,1 °
	Carrossage arrière-droit	0,1 °
Longueur de butée	Avant-gauche	100
	Avant-droit	100
	Arrière-gauche	100
	Arrière-droit	100
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	63 %
	Raideur du ressort avant-droit	63 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	58 %
	Raideur du ressort arrière-droit	58 %
	Raideur barre anti-roulis avant	44 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	22 %
Moteur	16 950 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 18,8 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 16,9 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	30
	Seconde	33
	Troisième	36
	Quatrième	38
	Cinquième	40
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	69 % / 41 %
	Détente/compression avant-droite	69 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	66 % / 29 %
	Détente/compression arrière-droite	66 % / 30 %
Hauteur de caisse	Avant	39 mm
	Arrière	60 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,0 °
	Parallélisme avant-gauche	0,0 °
	Parallélisme arrière-droit	0,0 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,0 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	0
	Arrière-droit	0
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	66 %
	Raideur du ressort avant-droit	66 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	54 %
	Raideur du ressort arrière-droit	54 %
	Raideur barre anti-roulis avant	42 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	17 %
Moteur	16 500 tr/min	







Grand Prix du Canada (circuit Gilles Villeneuve). Longueur 4,421 km. 69 tours sur 305,49 km à effectuer

65/2

95/2

240/5

290/6

Départ

120/3

85/2

240/5

310/6

255/5

85/2

140/3

290/5

95/3

290/6

55/1

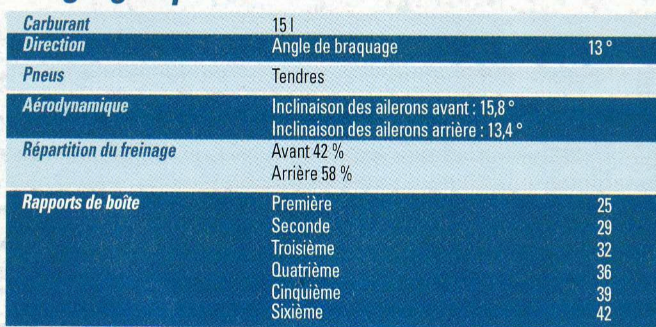
AIDE DE JEU

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2 : le Grand Prix de France

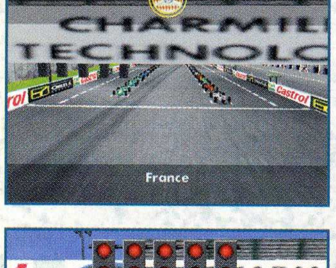




Réglages pilote



Carburant	15 l	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 15,8 ° Inclinaison des ailerons arrière : 13,4 °	
Répartition du freinage	Avant 42 % Arrière 58 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	42





Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	76 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	76 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	57 % / 27 %
	Détente/compression arrière-droite	57 % / 27 %
Hauteur de caisse	Avant	37 mm
	Arrière	69 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,2 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,2 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	19
	Arrière-droit	19
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	64 %
	Raideur du ressort avant-droit	64 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	58 %
	Raideur du ressort arrière-droit	58 %
	Raideur barre anti-roulis avant	37 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	17 %
Moteur	17 000 tr/min	



RÉGLAGES COURSE PISTE SÈCHE

Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Tendres	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 16,9 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 14,9 °	
Répartition du freinage	Avant 42 %	
	Arrière 58 %	
Rapports de boîte	Première	25
	Seconde	29
	Troisième	32
	Quatrième	36
	Cinquième	39
	Sixième	42

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	76 % / 38 %
	Détente/compression avant-droite	76 % / 38 %
	Détente/compression arrière-gauche	57 % / 27 %
	Détente/compression arrière-droite	57 % / 27 %
Hauteur de caisse	Avant	37 mm
	Arrière	59 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	4,2 °
	Parallélisme avant-gauche	4,2 °
	Parallélisme arrière-droit	1,2 °
	Parallélisme arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage avant-gauche	0,3 °
	Carrossage avant-droit	0,3 °
	Carrossage arrière-gauche	0,2 °
	Carrossage arrière-droit	0,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	19
	Arrière-droit	19
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	64 %
	Raideur du ressort avant-droit	64 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	58 %
	Raideur du ressort arrière-droit	58 %
	Raideur barre anti-roulis avant	52 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	27 %
Moteur	16 600 tr/min	

RÉGLAGES COURSE PISTE MOUILLÉE

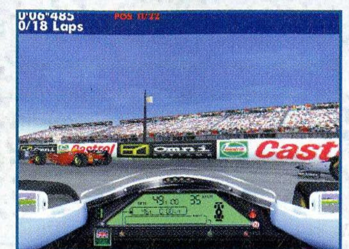
Réglages pilote

Carburant	Ajustez suivant votre tactique de course	
Direction	Angle de braquage	13 °
Pneus	Pluie	
Aérodynamique	Inclinaison des ailerons avant : 20,5 °	
	Inclinaison des ailerons arrière : 18,2 °	
Répartition du freinage	Avant 40 %	
	Arrière 60 %	
Rapports de boîte	Première	29
	Seconde	32
	Troisième	35
	Quatrième	37
	Cinquième	39
	Sixième	41

Réglages ingénieur

Amortisseurs	Détente/compression avant-gauche	75 % / 40 %
	Détente/compression avant-droite	75 % / 40 %
	Détente/compression arrière-gauche	51 % / 30 %
	Détente/compression arrière-droite	51 % / 30 %
Hauteur de caisse	Avant	39 mm
	Arrière	71 mm
Angle des roues	Parallélisme avant-droit	0,3 °
	Parallélisme avant-gauche	0,3 °
	Parallélisme arrière-droit	0,4 °
	Parallélisme arrière-gauche	0,4 °
	Carrossage avant-gauche	4,2 °
	Carrossage avant-droit	4,2 °
	Carrossage arrière-gauche	1,2 °
	Carrossage arrière-droit	1,2 °
Longueur de butée	Avant-gauche	0
	Avant-droit	0
	Arrière-gauche	19
	Arrière-droit	19
Ressorts	Raideur du ressort avant-gauche	66 %
	Raideur du ressort avant-droit	66 %
	Raideur du ressort arrière-gauche	54 %
	Raideur du ressort arrière-droit	54 %
	Raideur barre anti-roulis avant	26 %
	Raideur barre anti-roulis arrière	14 %
Moteur	16 350 tr/min	







Grand Prix de France (circuit de Nevers Magny-Cours)

Longueur 4,247 km. 72 tours sur 305,784 km à effectuer



 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

- Paumé, coincé, arrêté, stoppé, interloqué, ruiné, vidé, abandonné, lâché, dépassé. Je suis... Je suis ? Je suis ??? (au signal, écrasez bien votre champignon...).
Le chœur des participants, unanime :
- TRUUUUT... Un vidéo-joueur en panne !
Le présentateur, feuilletant ses fiches :
- Oui, c'est une bonne réponse. Attention... Une autre plus difficile
- Fastoche ! Sans les mains ! Finger in ze noze ! Bon sang, mais c'est bien sûr ! Eurêka ! Wahou ! Débloqué, amusé, sauvé. C'est ? C'est ? ? C'est... l'assommeur de bozeur :
- TRRRUT... En difficulté. Euh non, En Détresse, je veux dire... Oui, c'est ça (voix triomphante) EN DÉTRESSE...
Le présentateur, hilare :
- C'est bien ça ! Et n'oubliez pas : Envoyez vos questions ou réponses jeux à : Joystick, EN DÉTRESSE, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex.



Questions

TOONSTRUCK (PC-CD)

Avis aux amateurs de vieux jeux ! Je suis bloqué au tout début de l'excellent jeu qu'est Toonstruck : comment récupérer la bouteille de pinard pour la donner à S.M. Loup (je n'arrive pas à gagner au Cognomètre ?). Comment pêcher à Zanidu ? (Les toilettes sont bouchées ?). Merci pour votre aide !

Réf. : N°10501, Dr Minateaurre

BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE (PC-CD)

Je suis bloqué devant l'entrepôt. Pour y rentrer, je dois devenir l'employé d'un marin qui se trouve plus bas. Mais quand je lui apporte le livre sur les poissons, la canne à pêche et l'imperméable rouge que j'ai peint en jaune, il me dit qu'il me faut tout l'attirail. Que dois-je faire ?

Réf. : N°10502, David

X-FILES (PC-CD)

Tout allait bien dans X-FILES, jusqu'au moment où on m'a demandé le mot de passe de l'ordinateur de Graig Willmore. Je sais qu'il s'agit de la bataille de la guerre civile qu'il préfère, et j'ai essayé plusieurs noms de guerre civiles et de batailles... sans aucun résultat. De plus, ne comprenant pas grand chose à l'anglais, je n'arrive pas à déchiffrer ce qui est écrit dans son journal. Vous serait-il possible de me donner ce mot de passe, pour que je puisse avancer dans ce jeu qui, je le précise, me fascine. Je vous remercie d'avance.

Réf. : N°10503, Maria

DAGERFALL, THE ELDER SCROLLS (PC-CD)

Après avoir, par pur hasard, rencontré une bonne femme sur Balfiera Isle, celle-ci me remet une « Lich dust », censée me permettre de calmer et communiquer avec l'esprit de tonton Lysandus. Seulement, reste à le trouver, ce que je cherche depuis un an... Si quelqu'un avait l'obligeance de me donner l'emplacement de sa tombe, ou la démarche à suivre, ce serait bien sympa ! Merci d'avance !

Réf. : N°10504, Don Hommer

INDIANA JONES ET LA CITE D'ATLANTIS (PC-CD)

Ayant récupéré ce jeu dans une compilation, j'ai un problème. Je suis bloquée en Arabie. J'ai un billet pour monter dans la montgolfière, mais elle est attachée. J'ai besoin d'un couteau, mais Sophia ne veut pas assister le lanceur de couteaux, qui ne veut que d'une fille. MERDE ! On aurait pu lui chouraver un couteau, pour couper la corde de la montgolfière ! AU SECOURS ! Aidez-moi !

Réf. : N°10505, Anne Choupette

I-WAR (PC-CD)

Help ! j'ai un blème dans cette super simulation spatiale ! Je ne peux passer correctement la mission « Test de pilotage ». C'est la mission où le Dreadnought (votre corvette, quoi) doit transporter deux chasseurs pour leur mission de combat inaugurale contre une station spatiale. L'un des pilotes chope le « mal de l'espace » et je suis obligé de téléguider le deuxième chasseur. Là, ça se gâte à chaque coup : premier chasseur kidnappé, celui que je pilote se fait buter, et pour couronner le tout, ma corvette se fait exploser. Un bel échec, quoi ! Méthode pour réussir la mission ? Je dois dire que je sèche. Merci pour les tuyaux.

Réf. : N°10506, Neutronium

! Réponses

BALDUR'S GATE (PC-CD)

Réf. : N°10201, Dragonnet, Boromir

- Pour les araignées de Béregost (très coriaces pour des personnages débutants), il suffit d'envoyer à l'intérieur tes meilleurs guerriers, et une fois qu'ils sont de niveau 2 ou 3, de leur faire concentrer leurs attaques sur une seule cible à chaque fois, et de les faire ressortir pour les soigner dès qu'ils sont blessés (attention à ne pas laisser les araignées bloquer la porte). Prévois quelques antidotes. On en trouve à vendre dans le temple, juste à l'Est de Béregost. Autre technique pour immobiliser les araignées et éviter qu'elles attaquent toutes en même temps : le sort « enchevêtrement ». On peut alors les liquider à distance avec les archers ou des sorts offensifs. Une fois les araignées tuées, prend leur corps comme preuve. On ne trouve l'arme appropriée (le fléau d'araignées) que bien plus tard, au chapitre 4, dans le Bois Manteau après avoir vaincu une arachnophile plutôt balèze, mais comme l'armement standard suffit pour la maison de Béregost...
- C'est à Béregost et dans ses environs qu'on trouve le plus d'objets intéressants en début de jeu (moyennant finances). On

trouve les objets magiques et les parchemins à Haute Haie, chez Thalantyr (château à l'ouest de Berégost) et les armes et armures à Berégost (auberge de Feldpost et forge de GrondeMarteau).
- Ce qui tient lieu d'« armure » pour les mages, ce sont les robes. Mais elles ne font pas toutes baisser la classe d'armure. Elles te protègent surtout contre les éléments (feu, glace, etc.). Celles qui font baisser la classe d'armure sont les robes de mage basées sur l'alignement (ex : Robe du bon archimage). Tu pourras trouver une ou deux robes selon, après un combat contre un magicien dans une des petites tentes du festival. On trouve aussi des robes de filou sur les mages PNJ.
- Dynaheir, la magicienne, est bien détenue dans la forteresse des Gnolls. Elle se trouve au fond du quatrième puits, à l'étage de la forteresse, pas loin du chef des Gnolls. Tu ne la vois pas à cause du « brouillard de guerre », et parce qu'il faut descendre tout en bas du trou par les rondins pour l'apercevoir. C'est le seul mage d'alignement bon qu'on puisse trouver dans le jeu. Protège-la bien et quitte la forteresse le plus vite possible, car les gnolls réapparaissent !
- Minsk : d'accord, c'est un vrai bourrin, mais il lui manque quelques cases. Il n'est pas obligatoire de le recruter pour aller chercher sa copine. Méfie-toi de lui : une fois, il a pété les plombs au beau milieu d'un module et a massacré la moitié de mon équipe... Il vaut mieux prendre Kivan, qui est très fiable. Avec un bon arc, c'est une vraie machine à tuer...
- Pour Drizzt, ce n'est pas un Drow (Elfe noir mauvais) genre AD&D sur table : il est bon. Tu peux l'aider ou essayer de le tuer selon ton alignement. Sache quand même qu'il est très dur à vaincre, mais que cela en vaut la chandelle pour l'expérience et son super équipement. Il ne semble pas y avoir de quête liée.

Tbf, Ours Brun, Clarissanne, Grimzeldy, Neutronium

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Réf. : N° 10204, Wilcox

Tout d'abord, voici ce qu'il faut avoir dans ta liste d'objets : le casque, le contenu de la boîte à gants, la plume, l'agrafe, le filament, les capillaires coincés dans le moteur de la navette, et l'alvéole coincée à l'avant de la navette. Enfin, tu dois porter la combinaison. Utilise l'agrafe et le filament afin d'obtenir un grappin. Escalade la paroi et lance le grappin à l'entrée de l'œsophage. Redescends, grimpe à la corde, et rampe le long de l'œsophage. Utilise la plume sur l'œsophage. Plus haut, il y a une pillule. Utilise-la avec l'icône « main ». Passe par le fond de l'estomac et avance jusqu'à un carrefour. Prends le conduit du haut. Utilise le scotch sur les capillaires afin d'avoir un tuyau. Relie-le sur la pompe à main, puis le tout sur la mare de bile. Ah oui, la pompe à main doit être reliée au casque : maintenant tu peux pomper. Sors, ramasse quelques petits calculs après avoir manqué de te faire écraser par le gros calcul. Retourne dans l'estomac, verse la bile sur la pillule. Repars au carrefour et prends le passage du bas. Insère l'alvéole dans le canal bouché, et utilise la « bouche ». Une fois à l'intérieur du pancréas, récupère quelques gouttes du liquide avec le casque. Va verser ce liquide sur la pillule et ramasse quelques granulés. Va vers l'extrémité du duodénum et donne quelques granulés au ver tout en bas. Fais « main » sur ce ver. Une fois dans l'appendice, prends le plombage, le trombone et l'ongle, reprends le ver et va à la navette. Utilise le plombage sur le réservoir d'essence derrière le clignotant, et fais « main » sur la vitre afin de rentrer dans la navette. Bonne chance pour la suite.

Michel le boss

ATLANTIS (PC-CD)

Réf. : N°10205, Atlan

Quelqu'un de perdu dans Atlantis et aussitôt l'Atlante fou (NDLR : et ses assistants) apparaît. La question du jour est : que faire pour sortir vivant du guet-apens du Coq rouge ? Premièrement, il est évident que pour entrer dans l'auberge, tu as dû assommer avec un pot de fleurs le gars qui patrouillait en bas. Seulement, as-tu pensé à prendre son couteau qui traînait à ses pieds ? Si oui, un bon point. Sinon, il faut le prendre avant d'entrer dans l'auberge, car tu en auras besoin à l'intérieur. Quand le troisième type arrive et t'annonce ta mort prochaine, n'essaye surtout pas de l'étriper avec le couteau (erreur fatale), sinon tu te fais tuer avant d'avoir seulement dégainé. La seule solution est donc la fuite, mais pas en passant simplement par la porte (c'est trop simple et c'est ce que tu as dû essayer de faire, et comme tu as vu toi-même, ça ne marche pas). Alors que faire ? (suspense insoutenable). Il faut tout simplement monter les escaliers à droite de la porte d'entrée, sans trop traîner quand même. Retourne-toi et coupe la corde attachée à la rampe avec le couteau (que faire sans un bon couteau ?). Ensuite, tu as trois possibilités :

a) Tu attends calmement qu'ils te tuent (pas très intelligent si on veut finir le jeu).

b) Tu prends la corde à ta droite et tu assommes Garcelos, mais malheureusement, tu te fais également assommer par le chandelier et tuer par la même occasion (peut mieux faire).

c) Enfin, tu peux prendre la corde à ta gauche, tel Tarzan, assommer Meljanz (clique sur lui) et commencer à courir vers la sortie (tu vois quand tu veux). Une fois dehors, tu entends une voix qui te dit de la suivre. Prends le chemin de la fenêtre par laquelle tu as sauté et va dans le jardin. Ensuite... Eh bien, débrouille-toi !

L'Atlante fou, Grimzeldy, David, Dr Cee

CHINE (PC-CD)

Réf. : N°10206, Yang

Salut, honorable, mais néanmoins coincé Yang. Après avoir fait arrêter l'immonde Da, pose un minuscule instant tes yeux perçants sur son bureau, et regarde le truc bleu (l'incapable vermiceau que je suis n'a pas réussi à l'identifier)... Tes incommensurables connaissances en chinois te permettront de lire la date de naissance de Da : « 58e année (...), 9e mois, 7e jour ». Je ne ferai pas l'injure à ton immense sens de l'observation de te faire remarquer que l'horloge indique l'heure (en haut), le jour (en bas à gauche) et le mois (en bas à droite). Mets l'aiguille des jours sur 7, celle des mois sur 9, celle des minutes sur 8 et celle des heures sur 5... Voilà, l'horloge t'a livré son secret. Reste à trouver la salle de l'harmonie. Ta quête touche bientôt à sa fin.

Dr Minateaurre, Bruno, Tbf, Jean-Louis

ECSTATICA 2 (PC-CD)

Réf. : N° 10208, Gilbert

Salut Gilbert ! Oui, tu es bien dans le dernier labyrinthe. Le plus vicieux ! Ici, à la différence des autres, le téléporteur de sortie est une petite salle, et il faut une clé pour désactiver la barrière et y accéder. En plus, la salle de téléportation ne s'active que lorsque tu entres avec le parchemin magique et le dernier fragment de l'Eldersign. Il faut donc y retourner avec ces deux éléments.

Grimzeldy

Jeux Crack

Bienvenue au JEUX CRACK. Cette rubrique est consacrée aux divers trucs, astuces, curiosités, que vous dénichez sur les jeux PC. Pour améliorer vos chances de sélection : Dans la mesure du possible, les cracks, patchs, etc. seront originaux (no problem s'ils sont votre création) et bien sûr, pas encore publiés dans Joystick. Envoyez-les imprimés plutôt que manuscrits, en mettant vos coordonnées sur chaque page. Détaillez le crack le mieux possible (jeu vf ou vo, version complète, méthode utilisée...). Les cracks par lettre ont priorité sur les cracks Internet. Tout crack publié est rémunéré 50 F, toute solution complète 300 F. Et voilà ! Envoyez vos trouvailles à : Jeux Crack, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR (PC-CD)

Voici quelques petits trucs pour l'excellent Combat Flight Simulator :
Éditez le fichier combatfs.cfg (qui se trouve dans le répertoire d'installation) avec Wordpad, par exemple. Tapez tout en bas du fichier et en sautant une ligne (respectez les majuscules !) :
[CHEATS]
oneshot_kill=0 ou 1
bomb_trainer=0 ou 1
free_warp=0 ou 1
Avec 1 pour activer le cheat et 0 pour le désactiver.
- oneshot_kill : touchez une seule fois l'ennemi pour le détruire, mais l'ennemi vous atteint aussi une seule fois pour vous détruire.
- bomb_trainer : un viseur apparaît au sol pour vous indiquer l'endroit où va tomber la bombe.
- free_warp : pendant une mission, vous pouvez passer à la séquence d'action suivante (X) à n'importe quel moment!
Pour modifier certains paramètres d'une mission prédéfinie, trouvez le fichier *.mis qui lui correspond, et éditez-le avec Wordpad:
Vous pouvez changer l'heure à laquelle se passe la mission, en changeant la valeur de « time ». Choisissez la force du vent (de 0 à 5) en changeant la valeur de « wind ».

Thomas

ROLLCAGE (PC-CD)

Astuce pour ce superbe, que dis-je, ce splendide jeu de bagnoles.
Fonctionne avec la démo et sur le jeu complet :
- Pour un démarrage de la mort, il faut accélérer dès que le compte à rebours est terminé (juste à la fin du chiffre 1). On obtient alors le bonus TURBO, gracieusement offert par les studios Psygnosis (le pilote qui est devant vous est alors immédiatement bousculé hors de votre route). C'est radical et ça marche à tous les coups, à condition de savoir s'y prendre.

François et Laurent

EXTREME-G2 (PC-CD)

Dans « Course Extreme », au moment de choisir votre personnage, et donc votre véhicule, appuyez sur la barre d'espace. Vous arriverez sur un nouveau menu où on vous donnera la possibilité de changer votre nom. Justement, entrez l'un des noms suivants. Au moment où vous appuierez sur « ENTREE », le nom que vous aurez tapé disparaîtra pour indiquer qu'il s'agit dun Cheat Code :
2064 - Accès à un vaisseau tout droit sorti de WipEout.
FLICK - Mode de jeu sur un quart d'écran.
JUGGLE - Le jeu choisit aléatoirement le circuit pour vous.
MISPLACE - Amélioration de l'armement sur les circuits.
MISTAKE - Armement infini.
NEUTRON - Mode Tron (en hommage au film de Steven Lisberger).
PIXIE - Désactive le brouillard
SPIRAL - La caméra tourne sur elle-même pendant toute la course !
SPYEYE - Vue satellite de la course.
XCHARGE - Armement et bouclier infinis.
XXX - Mode Turbo, qui permet d'aller beaucoup plus vite.
Vous pouvez aussi essayer les codes suivants:
LINEAR
NITROID

Francis

UNREAL (PC-CD)

Si vous en avez marre des maps standard pour deathmatch et botmatch, il existe un truc pour en avoir 3 fois plus ! Comment ? Facile ! Ouvrez UnrealEd (l'éditeur de maps, pour ceux qui débarquent), ouvrez une map solo (file/open), VeloraEnd par exemple, puis faites (file/save as) et renommez cette map en rajoutant « dm » devant son nom, ce qui donnera « dmVeloraEnd ». Ensuite, lancez Unreal, et voyez votre liste de maps botmatch : vous en aurez une de plus ! Vous pouvez faire ça avec n'importe quelle map solo! Mais ce n'est pas tout : ouvrez le fichier UNREAL.ini (dans Unreal/System) avec le bloc-notes. Vous verrez vers la fin une ligne : [UnrealShare.DeathMatchGame]. Quelques lignes plus bas, on peut voir : NoMonsters=True. Changez le « True » en « False » et vous aurez le plaisir de jouer également contre les monstres du jeu, comme par exemple les Titans sur SpireVillage. En multijoueur, quel pied : vous vous blastez tranquillement, quand soudain un Titan arrive et vous massacre tous. Terrible ! Note : J'ai fait tout ça avec la version 2.20 ; il y a donc peut-être quelques différences avec les autres versions dans UNREAL.ini.

François

LANDS OF LORE 3 (PC-CD)

Ces astuces sont à réaliser sur vos sauvegardes de jeu, avec l'aide d'un éditeur hexadécimal :
Argent : adresse 005D0F81
Vie : 005D0ED8
Mana : 005D0ED0
Vie du compagnon : 0058537C
XP Guerrier : 005D0EE4
XP Magie : 005D0EE8
XP Moine : 005D0EEC
XP Voleur : 005D0EF0
Pour les XP, il ne faut surtout pas dépasser la limite fixée dans votre livre. Exemple : le passage de niveau doit avoir lieu à 10 500 XP ; dans votre édition de votre sauvegarde, il faudra mettre 10 499 et charger votre sauvegarde, tuer un monstre, et vous aurez changé de niveau (+ de vie, + de mana, + de chance de réussir à voler).

Guillaume

ANNO 1602 (PC-CD)

Voici des codes pour ce magnifique jeu : Pendant une partie, appuyez simultanément sur Ctrl + Alt + Shift + W (en clavier QWERTY). En bas à gauche de l'écran apparaît une ligne de commande. Tapez 2061 puis ENTRÉE. Appuyez alors sur la touche à droite du 0 et à deux touches à gauche de la touche pour effacer. Cliquez ensuite sur l'icône de la caisse pour voir les réserves de la ville, puis refaites la combinaison Ctrl + Alt + Shift + W et donnez un des chiffres suivants :

2 minerai de fer
3 or
4 laine
5 canne à sucre
6 tabac
7 viande
8 céréale
9 farine
10 métal
11 épées
12 mousquets
13 canons
14 nourriture
15 produits de tabac
16 épices
17 cacao
18 alcool
19 tissu
20 habits
21 bijoux
22 outils
23 bois
24 pierre

Ensuite, validez avec ENTRÉE et vous obtiendrez ce que vous voulez. La combinaison des quatre touches est à refaire à chaque fois.

ALF

STARCRAFT, BROODWAR (PC-CD)

Vous avez envie de surveiller toute la carte ? Sans tricher ? Même en multi ? C'est facile, pour peu que vous jouiez Zerg. La solution tient en trois mots : parasitez les critters !! Qui se méfierait de ces petites bêtes inoffensives ? (à part moi et vous maintenant! ;-)) Cela marche pour les joueurs IA comme pour les humains, et si vous avez BroodWar, c'est particulièrement efficace avec les espèces d'oiseaux qui survolent Shakuras. Toujours avec BroodWar, chez les Protoss cette fois, on peut faire un Mind Control sur eux, mais ce n'est pas terrible car les animaux deviennent « officiellement » à vous, et sont donc attaqués par l'ennemi :-(Donc, pour le jeu multi, pensez à choisir des cartes avec des critters ! Pour les cheats, ceux de Starcraft ont l'air de fonctionner (JOY Soluces 93, 94), mais si vous voulez la chanson des Zergs de Broodwar, il faut jouer avec eux, puis taper sur « ENTER » et saisir le code : RADIO FREE ZERG.

Ender

ODDWORLD 2, L'EXODE D'ABE (PC-CD)

Pour voir toutes les animations :
Pour voir les animations du jeu, sur l'écran principal appuyez sur la touche « SHIFT » et gardez-là enfoncée. Tout en gardant la touche «SHIFT» enfoncée, appuyez sur « HAUT », « GAUCHE », « DROITE », « GAUCHE », « DROITE », « GAUCHE », « DROITE » et « BAS ».
Pour choisir son niveau :
Pour choisir son niveau de départ, sur l'écran principal, appuyez sur la touche « SHIFT » et gardez-la enfoncée. En gardant la touche « SHIFT » enfoncée, appuyez sur « BAS », « DROITE », « GAUCHE », « DROITE », « GAUCHE », « DROITE » et « HAUT ».

Francis

BALDUR'S GATE (PC-CD)

Petite astuce pour vous débarrasser simplement (et gratuitement) d'un objet maudit. Prenez un voleur dopé pour le vol à la tire, et détroussez le personnage qui détient l'objet. Au bout d'un moment, vous allez vous retrouver avec l'objet désiré, dont vous pourrez alors vous débarrasser. Mine de rien, vous avez quand même économisé un sort de délivrance de la malédiction. PS : Prenez de préférence Alora (maison des merveilles), elle a un bon chiffre pour ce type d'exercice.

Arock, the dragon fou

THIEF, THE DARK PROJECT (PC-CD)

Pour changer de niveau (jeu V. 1.33) durant la partie, appuyez simultanément sur les touches CTRL + ALT + SHIFT + END (touche FIN).
Pour d'autres « Cheats », à l'aide d'un éditeur de texte, ouvrez le fichier DARK.CFG. Puis, rajoutez l'une des options suivantes (sans guillemets) pour obtenir ce que l'on veut :
- « cash_bonus » Pour plus de fric (mettre la somme désirée).
- « Starting_mission x » Choix de niveau (avec X = numero de mission).
- Dans le niveau d'initiation, après avoir passé les deux premières épreuves, vous arriverez en face d'une table. Prenez les armes et dégainez votre épée. Arrivé plus loin dans la cour, allez vers le mannequin à droite. Tapez-lui dessus pour passer à un adversaire vivant. Un soldat arrivera. Ne vous battez pas avec lui, mais empruntez le couloir par lequel il est venu (la grille est maintenant ouverte). Au bout, il y a une porte fermée à clé. Impossible de l'ouvrir ? Essayez avec votre épée. Et voilà !! Un magnifique, mais rustique, terrain de basket. Amusez-vous bien !

Hall 3000, Thomas

ALPHA CENTAURI (PC-CD)

Voici des cheats pour ce jeu sponsorisé par le grand Sid Meyer : au cours du jeu, appuyez simultanément sur CTRL + K, pour lancer l'éditeur de cartes. Alors, entrez et faites l'une des manipulations suivantes:
SHIFT + F1 : Création d'unité
SHIFT + F2 : Découverte de technologie
SHIFT + F3 : Change de vue
SHIFT + F4 : Édite l'énergie
SHIFT + F5 : Change d'année
SHIFT + F6 : Tue les opposants
SHIFT + F7 : Voir le ralenti
SHIFT + F8 : Voir les séquences cinématiques
SHIFT + F9 : Édite les diplomates
Y : Carte complète

Capt'ain Flam

XGAMES PRO BOARDER (PC-CD)

Il y a sur le circuit appellé « Slopestyle », un saut assez original à faire. Pour cela, restez à droite du snowpark, et après avoir passé l'hélicoptère, près du pylône, il y a une bosse qui vous permet, si vous êtes précis, de « rider » sur les fils du téléphérique. Assez cool, non ? En plus, ça donne un max de points.

Webrider

SOUTH PARK (PC-CD)

Pendant le jeu, appuyez sur ESC et allez dans le menu des options. Cliquez en bas à gauche dans le coin de l'écran. Vous pouvez alors saisir :
FRAMERATE : pour avoir la vitesse d'affichage
EGOTRIP : mode grosses têtes (en mode 1 joueur)
BEEFCAKE : invincibilité
SWEET : pour avoir toutes les armes et les munitions infinies !!!
Validez avec Entrée.

Emmanuel

MOTOCROSS MADNESS (PC-CD)

En jeu Freestyle, quand vous faites un big saut, appuyez sur la touche <Print Screen> (« impr écran », sur clavier français). Ça freine la vitesse du jeu, mais n'affecte pas le chrono. Vous allez donc avoir un max de points !

Yoann

X-WING ALLIANCE (PC-CD)

Voici les codes pour ce merveilleux jeu qu'est X-Wing Alliance :
Il faut commencer par taper IAMACHEATER pour activer les cheats, puis saisir l'un des codes suivants :
EWOKSRULE - Invulnérabilité.
MASTERYODA - Munitions infinies.
KILLMENOW - Perdre sur le niveau.
THETASTEOFVICTORY - Gagner le niveau.
HYPERMETOXX - Vous projetter directement sur le niveau XX choisi.
- Un petit truc très utile pour ceux qui galèrent comme des fous à l'interieur de l'étoile noire : sachez que les tubulures à travers lesquelles on doit slalomer ne sont pas indestructibles. En fait, un pauvre petit coup de laser suffit à les faire sauter. Quand on sait ça, la mission devient BEAUCOUP plus facile, puisqu'il suffit de voler en ligne droite en déblayant la route. Voilà, en espérant que ça vous aidera.

Kickman, Kobal2

TUROK 2, SEEDS OF EVIL (PC-CD)

Allez dans l'option « Enter cheat » au menu principal pour entrer l'un des codes suivants, puis allez dans le Cheat menu pour

activer la fonction correspondante:
BIGBADNOODLE : grosse tête
HELLOSTICKY : mode Stick
HENRYSBILERP : mode Gouraud
INEEDAUPS : mode Blackout
JANESSPECIALWORLD : monde spécial
LEGOMANIAC : nouvelle attaque
LILLIPUTIAN : mode lilliputien
MRNOPRULEZ : ?
OBLIVIONISOUTTHERE : ?
PICASSO : mode peintre
TROMPEM : grosses mains et gros pieds
WIZARDOFOZ : ?
YOQUIEROJUAN : ?

Capt'ain Flam

SPEED BUSTERS (PC-CD)

Speed Busters est un jeu rigolo, ça change de tourner comme un débile sur un circuit bien balisé, ici on doit exploser les excès de vitesse (super, le ministre des transports va être vert !!!). Voici donc deux ou trois codes à taper pendant le jeu, pour jouer les fusées sur roues :
- CHOPERVIEW : Carte vue d'hélicoptère.
- FULOFIT : Nitro illimitée.
- NOTIMELIM : Plus de temps limité en mode arcade.
- TAGKILER : Tout concurrent qui vous touche est éjecté au départ.

Que le turbo soit avec vous !

Bruns le Jedi

GANGSTERS (PC-CD)

Ouvrez le répertoire où vous avez installé Windows sur votre disque dur. À l'intérieur, il y a un programme « Regedit.exe ». Il s'agit d'un utilitaire permettant de regarder à l'intérieur de la base de registres de Windows et d'y faire des modifications. Double-cliquez sur « HKEY_LOCAL_MACHINE ». Ensuite, cherchez « SOFTWARE » pour double-cliquer dessus aussi. À l'intérieur, vous trouverez « Hothouse ». Ouvrez-le, ce qui devrait vous amener à « Gangsters ». Double-cliquez sur « DEFAULT-MONEY », et vous aurez une fenêtre qui vous propose de changer la valeur. Cliquez sur « Décimale » et mettez l'argent que vous voulez avoir en début de partie, dans la zone de saisie qui se trouve sous « Données de la valeur ». Ensuite, chargez le jeu, puis commencez une nouvelle partie. Sur le premier écran, il y a un bouton « Options de jeu ». Si vous cliquez dessus, vous verrez l'emplacement où vous pouvez d'habitude choisir votre argent. C'est limité entre 3 000 et 10 000. Mais dans notre cas, il ne sera indiqué que l'argent que vous avez mis. Par contre, n'essayez pas de modifier l'argent sur l'écran « Options de jeu », car il serait remis automatiquement à 10 000 et il faudrait tout refaire depuis le début. Il existe d'autres paramètres modifiables de la même manière, dans la base de registres (DEFAULT-HOODS, DEFAULT-TERRI,...).

Francis

FALLOUT (PC-CD)

J'ai découvert un moyen de choisir l'arme à la place de nos compagnons. Il suffit de ne laisser dans l'inventaire que l'arme que vous voulez leur faire utiliser, avec les munitions adéquates évidemment. Vous leur dites de changer d'arme, et ensuite, vous récupérez l'arme qu'ils portent. De cette façon, lors du prochain combat, ils n'auront pas d'autre choix que celui que vous leur imposez. Que la force soit avec vous !

Anakin Skywalker

WORMS ARMAGEDDON (PC-CD)

J'ai trouvé un petit truc permettant d'avoir toutes les options cachées du jeu « Worms Armageddon ». Pour cela, il faut réussir toutes les missions. Voici comment les rendre plus faciles :
Dans le CD-ROM, il y a un répertoire DATA/MISSIONS. Il faut copier ce répertoire avec ce qu'il contient sur le disque dur à l'emplacement du jeu. Ensuite, sous le répertoire que l'on vient de copier, il y a deux types de fichiers : les « .IMG » qui contiennent les images du jeu, mais surtout, les fichiers avec l'extension « .WAM ». Pour modifier une mission afin de la rendre plus facile (ou plus dure, si on est suicidaire !), il suffit d'ouvrir un « .WAM » sous le Bloc Notes Windows. Ces fichiers contiennent en effet les caractéristiques des missions. Ainsi, vous pouvez modifier la santé des vers, les munitions de chaque arme, etc.
Par exemple:
Ammo_Bazooka=5 vous donne 5 bazookas
Ammo_Uzi=-1 uzi avec munitions infinies (-1 = nombre d'armes infini)
Worm1_Energy=500 booste le ver à 500 d'énergie
A) Vous pouvez faire la même chose avec la liste des armes suivantes :
Ammo_AirStrike
Ammo_Axe
Ammo_BananaBomb
Ammo_BaseballBat
Ammo_Batrope
Ammo_Bazooka
Ammo_Bungee
Ammo_BlowTorch
Ammo_CarpetBomb
Ammo_ClusterBomb
Ammo_DragonBall
Ammo_Dynamite
Ammo_FastWalk
Ammo_FirePunch
Ammo_Flamethrower
Ammo_Girder
Ammo_Grenade
Ammo_Handgun
Ammo_HolyHandGrenade
Ammo_HomingMissile
Ammo_HomingPigeon
Ammo_JetPack
Ammo_Kamikaze
Ammo_LaserSight
Ammo_Longbow
Ammo_LowGravity
Ammo_MadCow
Ammo_MagicBullet
Ammo_MBBomb
Ammo_Mine
Ammo_MineStrike
Ammo_MingVase
Ammo_Minigun
Ammo_Mortar
Ammo_NapalmStrike
Ammo_NuclearBomb
Ammo_OldWoman
Ammo_Parachute
Ammo_PetrolBomb
Ammo_PneumaticDrill
Ammo_PostalStrike
Ammo_Prod
Ammo_Sheep
Ammo_SheepStrike
Ammo_Shotgun
Ammo_Skunk
Ammo_SuperBananaBomb
Ammo_SuperSheep
Ammo_Teleport
B) Certaines options ne sont disponibles qu'après avoir rempli diverses tâches. Voici comment les obtenir :
Visée laser : finir la mission 4
Jetpack : terminer la mission 8
Marche rapide : finir la mission 13
Invisibilité : finir la mission 16
Gravité réduite : finir la mission 20
Super Banana Bomb upgrade : finir la mission 33 (dernière mission)
Super sheep (Aqua sheep upgrade) : médaille d'or au S. Sheep Racing training
Longbow upgrade : médaille d'or au Euthanasia training
Shotgun upgrade : médaille d'or au Rifle range training
Grenade upgrade : médaille d'or au Artillery Range training
Blood : médaille d'or au Basic Training
Mode Mouton : médaille d'or au Crazy Crates Training
Worms invincibles : rang d'élite en Deathmatch
Paysages indestructibles : finir la mission 25
Full Wormage game setup : médaille d'or en Deathmatch + rang d'élite partout ailleurs.

Jeremy

FOOTBALL MANAGER 98 (PC-CD)

Petite astuce pour ce jeu où vous en avez certainement assez de payer ces petits pixels des sommes astronomiques. Ayant dépensé tout votre argent pour acheter la nouvelle star du Mali, vous êtes à la limite d'être licencié. Pas de panique, voilà comment gagner en quelques semaines un milliard de francs (!) : allez proposer un nouveau contrat et un nouveau salaire de

20 millions de francs à un joueur, puis proposez-lui encore un autre contrat. Miracle, il demandera un salaire négatif (-20 millions par semaine environ). Acceptez et... chaque semaine, ce joueur vous donnera alors 20 millions de francs. Si vous changez ainsi toute l'équipe, vous deviendrez vite milliardaire en plumant vos joueurs !

Nico

WARGASME (PC-CD)

Accéder au cheat mode :
À l'écran « war web », sélectionnez une carte dans un scénario et une quelconque unité. Après le chargement de la partie, tapez le cheat « 40hourweeks ». Quittez alors votre partie, et du menu principal, allez dans le menu option. Cliquez sur « détail » et entrez dans le menu « cheat ».
Codes de niveaux (action immédiate) :
Level 2 CHEESE
Level 3 TOAST
Level 4 BUTTIES
Level 5 KEBAB
Level 6 GATEAUX

Renaud

POPULOUS 3 (PC-CD)

En cours de jeu, appuyez sur les touches [TAB] + [F11], puis tapez BYRNE, suivi de la touche [ENTREE]. À présent, vous n'avez plus qu'à employer les touches suivantes :
TAB + F3 : Tous les pouvoirs
TAB + F4 : Toutes les constructions
TAB + F5 : Le plein de mana

Bloody Fly

REQUIEM, AVENGING ANGEL (PC-CD)

Voici presque tous les codes pour Requiem. Malheureusement, je n'ai pas pu tout tester. Mais les plus intéressants sont là. Pour rentrer tous ces codes, allez dans la « console » en tappant ENTER, et tapez « CSMILTON ». Voili voilou, « Cheat Keys enabled » :
CSSHROUD : armure et énergie au maxi
CSROSARY : quelques items
CSAMMO : munitions au maxi
CSGUNS : toutes les armes
CSYHWH : god mode
CSHEALTH : énergie au maxi
CSSTIGMATA : the Code, qui donne TOUT
CSITEMS : tous les items temps
CS3DNOW!ON : accélération pour processeur K6-2 ON
CS3DNOW!OFF : accélération K6-2 OFF
CSBLAH : sûrement un debug mode
CSPORTAL : surligne en jaune tout les bords des polygones (enfin, ça sert à rien)
CSMAPPER : ?
CSTIME : ?
CSVANISH : ?
CSHIDE : ?
CSHOST : ?
CSBACK : ?
CSUNSQUEEZE : ?
CSSQUEEZE : ?
CSUNTRACE : ?
CSTRACE : ?
CSUNFRAME : ?
CSFRAME2 : ?
CSFRAME : ?
CSCLIPMOUSE : ?
CSVERBOSE : ?
CSWIRE : ?
CSNOTIMEOUTS : ?
CSTIMEOUTS : ?

KAME SENNIN

SILVER (PC-CD)

Deux trucs pour Silver:
Pour battre Fuge:
Il ne faut pas l'approcher et se battre à l'épée, il faut le bombarder de magie de feu au niveau 1 et rester à distance, car ainsi il n'essayera même pas de vous approcher.
Pour le loup-garou:
Il suffit de le bombarder à l'aide de lance-pierres, avec deux personnes, et de prendre une 3ᵉ personne qui le tape à l'épée pour que cela le tue plus facilement. Pas besoin d'acheter l'argent du grand-père pour le liquider.

Rémi

HALF-LIFE (PC-CD)

Pour ceux qui veulent avoir des preuves de leurs exploits à Half-Life et faire le beau devant les minettes (à condition qu'elles connaissent et qu'elles aiment !!), il y a moyen d'enregistrer un petit film, un peu comme dans la démo de Q2 :
1-Lancez le jeu avec les paramètres « hl.exe -dev -console »
2-Pendant une partie, ouvrez la console avec la touche « petit 2 »
3-entrez « /record <nom de la demo que vous choisissez> »
4-tapez « /stop demo » quand vous avez tout explosé
5-tapez « /startdemos <nom de la démo> »
6-tapez « /demo s»
7-faites Hoooooooooooooooooo...
P.S. : Il est fort probable que le jeu tilte à la fin de la démo, aussi pas de panique : il suffit de le relancer. Il est possible de trouver d'autres commandes pour la console, en éditant hw.dll ou sw.dll dans le répertoire du jeu. Notez que les « slash » devant les commandes ne sont pas toujours obligatoires et qu'on peut aussi utiliser la commande « timedemo <nom de la demo> » pour visionner le film. Autre chose, quand on meurt en multi, au bout de 10 secondes, on est en mode spectator : si quelqu'un pouvait trouver la commande pour le faire sans caner, ce serait cool.

Atomic Killa, Kaiser Darky

FALLOUT 2 (PC-CD)

Je suppose que vous avez été nombreux à lire et à utiliser la soluce de Fallout II dans le numéro 100 de Joystick. Mais combien d'entre vous ont remarqué qu'elle était incomplète ? En effet, on n'y mentionne pas les deux armes les plus puissantes du jeu. Mais n'ayez crainte, Moi, Grand LTJ, je vais réparer cette erreur (je ne signe plus les autographes après huit heures). Non content de vous dire comment vous les procurer, je vais aussi vous mettre l'eau à la bouche en vous donnant leurs caractéristiques. La première, le pistolet à impulsion YK32, est très utile pour dégommer les petites bestioles pénibles (genre, les humains) que vous croisez partout. Car nous sommes dans un monde post-apocalyptique, mais qu'est-ce qu'il y en a des crétins qui s'attaquent à mains nues, à un type en super-armure avancée de deux mètres de haut, et avec une arme aussi grande que lui dans les mains. Mais je m'égare là. Ce pistolet, bien qu'ayant un magasin de cinq et une portée de quinze (et oui, seulement), vous pète quand même 32 à 46 points dans la tronche, quand vous faites pas des coups critiques. En fait, il a un autre grand atout, c'est qu'il tire très rapidement. Mais vous allez réellement tomber raide mort quand je vais vous parler de son grand frère, le fusil à impulsion YK42B (non, ils ont pas trouvé plus compliqué). Car lui a un magasin de 10, une portée de 30, et surtout, vous en morflez pour 54 à 78. Avec ce petit joujou, j'ai réussi à faire jusqu'à 240 points de dégâts, mais le record est facile à battre. Avec une moyenne de cent points de dégâts, il est très pratique pour se débarrasser des griffe-morts et des aliens. Mais patience, bien sûr que je vais vous dire où trouver ces pétoires à faire perdre son slip à Robocop. Il suffit de discuter avec le type qui est devant le bâtiment de la confrérie de l'acier à Frisco. Il va vous demander d'aller chercher les plans des hélicos. Direction Navarro (la base secrète, pas la piaule du commissaire) et on récupère facile l'objet tant convoité chez le mécano. On ramène le bout de papier et hop, 20.000 d'XP dans les poches, une photocopie des plans, et le droit d'entrer dans le bâtiment où se trouvent les flingues. Et voilà de quoi tuer encore plus de monde dans ce jeu qui, s'il ne décroche pas le titre de meilleur jeu de rôle de l'année, aura au moins celui de « jeu le plus buggé depuis la création de la calculatrice ». Eclatez-vous bien.

LTJ